

GL!TCHY FRAMES


#08

SEPTIEMBRE 2016

ENTRETENIMIENTO VISUAL

"El arte del error también es entretenimiento. La falla electrónica –o 'Glitch' en inglés– no afecta de forma negativa; más bien es una característica no prevista, un hecho singular que puede ser interesante. A partir de este marco, **Revista Glitchy Frames** nace del error para producir una secuencia de singularidades sobre el entretenimiento en general a base de nuestra experiencia, reflexión y crítica."
–Alejandro Anzoleaga, Director y Diseñador de **Glitchy Frames**.

Revista Glitchy Frames es un proyecto independiente que reúne muchas personas haciendo lo que más les gusta. Nuestro objetivo es seguir creciendo principalmente gracias a tu difusión; compartiendo nuestro material ya nos estás dando una mano enorme y siempre vamos a estar agradecidos por eso. Naturalmente, llevar acabo un proyecto de tal magnitud consume mucho tiempo de trabajo y gastos varios. Si estás interesado en aportar podés participar en Patreon o MercadoPago y cada mes vamos a enviarte el PDF de la revista para descargar, entre otros premios que iremos formulando a medida que seamos cada vez más.



Por ser Patreon podrás leer la revista de cada mes antes que el resto.
PATREON.COM/GYFS

$50 ARS





Los gastos del proyecto incluyen merchandising, publicidad y pagar el Subte.



Para publicitar en la revista contáctanos vía e-mail a
pr@glitchyframes.com



»PROBANDO HOLOLENS



EDITORIAL

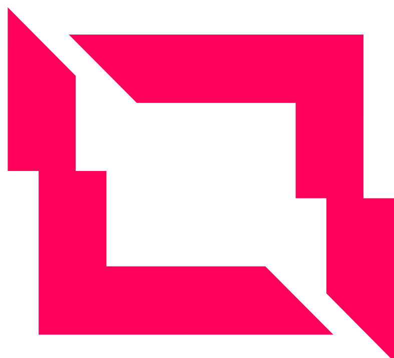
Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**

Durante el mes pasado tuve la chance de experimentar varias de las tecnologías inmersivas del momento, Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR).

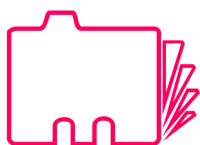
En primer lugar, todos nosotros tuvimos (o tenemos) la oportunidad de jugar *Pokémon GO* como el ejemplo más básico de la **AR**. Sin embargo, la verdadera experiencia se consigue con los **HoloLens de Microsoft**, ya que permite visualizar hologramas en tiempo real a través de unas gafas -todavía algo aparatosas pero aún así cómodas- en el espacio donde nos encontremos, sin tapar la visión del entorno.

Fue durante la conmemoración de los *25 años de Microsoft en Argentina* que tuve la suerte de probar un devkit (con un valor increíble de 3.000 dólares) de **HoloLens**. La forma de interactuar con ese mundo holográfico consiste en mover la cabeza -y no los ojos- para apuntar con un cursor, posarse sobre una ventana flotante de aplicaciones y "clickear" con el dedo (a lo '*eso eso eso*' del *Chavo del 8*, sí). Mi elección fue **Project X-Ray**, un juego dónde nos invaden robots a través de un agujero en la pared (bastante realista) y que debemos eliminar disparando rayos laser prácticamente desde nuestra mano. Una experiencia bastante surreal al tener en cuenta que nos encontramos jugando con hologramas en el "mundo físico", tal cual *Pokémon GO* desde la visión del celular. Además, hay que tener en cuenta que todo el procesamiento de datos ocurre dentro de las **HoloLens**, es decir que los usuarios no necesitamos conectar las gafas a una computadora, a diferencia de los cascos de VR como **Oculus** o **Vive** de HTC. Y si hablamos de Realidad Virtual, su diferencia radica en lograr tal inmersión hasta el punto de desaparecer del mundo real. Si incluímos auriculares, nos sumergimos totalmente en la virtualidad. En el pasado evento de **Tecnofields**, varios stands aprovecharon para mostrar esta costosa tecnología (800 dólares el casco más una PC del mismo precio) y pude comprobar que **HTC Vive** es diferente por varios motivos: además del casco, tiene en unos sensores externos que registran nuestros movimientos (agacharse por ejemplo) y, por otro lado, tenemos unos controles (a lo Nintendo Wii) para simular nuestros brazos y manos en el entorno virtual. Aparte, la resolución es superior a los demás cascos existentes (4096 × 2160 pixeles en cada ojo), logrando así una definición sin igual. En esta edición de GyFs tenemos un especial y una entrevista muy interesante sobre VR.

Si bien por el costo de estas tecnologías todavía están algo lejos del usuario común, la carrera por llegar a los hogares está en su auge. Solo nos queda disfrutar el momento.

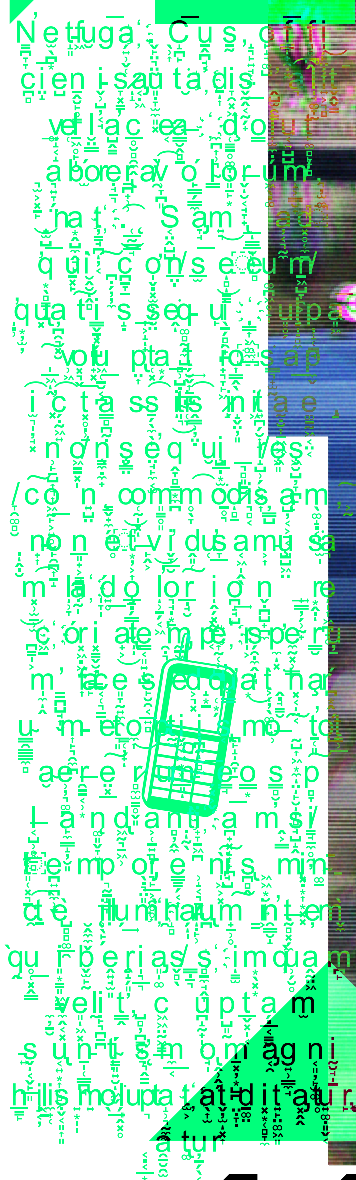


MENU



STAFF

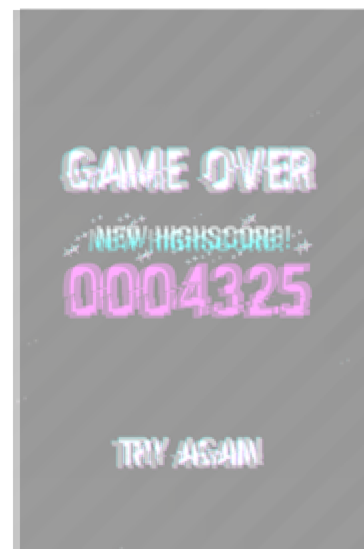
DIRECCIÓN & DISEÑO
Alejandro Anzoleaga @lale11
EDICIÓN Y CORRECIÓN
Natalí Toiw @natali_toiw
Laura Amarilla @heylauringui
Alvaro Velasco
ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN
Federico Coronel @Fedeguitar
Solowi Fawles @ilaleicSoloist
Federico Lo Giudice @okelfo
Matías Puga @ThatPBloke
Santi J. Ferrante @nerdycinephile
Catalina Ecruteak @manatits
Ella Bustamante @ellalely
Brian Clark @iambrianclark
Nahuel Escalada @NahuEscalada94





CONSULTAS
Ante consultas o para publicitar tu emprendimiento contáctanos vía e-mail a **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES
Año 1 - Nº 8 - SEPTIEMBRE 2016
Distribución gratuita


GAME OVER
NEW HIGHSCORE!
0004325
TRY AGAIN



Destacados

Lanzamientos

Septiembre 2016

[Primera quincena]

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

BONUS



30/8



MOTHER RUSSIA BLEEDS



PC, Mac, Linux y (Fecha a confirmar) PlayStation 4

Mother Russia Bleeds es un brawler co-op ultraviolento con un estilo inconfudible y acción brutal inolvidable para hasta 4 jugadores a la vez. Situada en una Unión Soviética alternativa, la historia gira en torno a un equipo desesperado de luchadores callejeros apresados, que deben superar una autoridad penal opresiva y duras drogas adictivas por cualquier medio necesario. Podremos luchar solos o junto con amigos en una campaña en el modo historia o entrenar en el modo de Supervivencia Salvaje.



DOGOS



Xbox One, PlayStation 4 y PC

De la mano de OPQAM, desarrolladores argentinos, nos traen un juego fiel al género Shoot'em ups. *DOGOS* nos pone en la piel de Desmond Phoenix, un piloto experto que lucha contra los Zeetnuks, una raza de alienígenas que hace 50 años conquistaron nuestro planeta y agotaron sus recursos. El juego nos presenta un mundo abierto 3D con un nivel de detalle y pulidos increíbles, que podemos explorar de diferentes maneras gracias a la posibilidad de transformar nuestra nave.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





PRO EVOLUTION SOCCER 2017

13

Xbox One, PlayStation 4 y PC

Konami y la saga Pro Evolution Soccer busca regresar al trono de la simulación de fútbol con PES 2017, su videojuego de fútbol para la temporada 2016-2017. Entre las mejoras propuestas por Konami están los gráficos en Fox Engine y la tecnología Real Touch, que ha evolucionado con respecto a las vistas en el PES 2016. Cuenta con la posibilidad de jugar partidos once contra once e importantes cambios en los sistemas de pase y arquero.



PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION 2

13

Xbox One, PlayStation 4 y PC

De la mano de Bandai Namco regresa uno de los títulos mas divertidos, rápidos y frenéticos de *Pac-Man* con nuevas reglas, jefes y modos nunca antes vistos como Aventura y Score Attack. Otro Championship Edition que lleva a Pac-Man a nuevos e imposibles laberintos, ocupados por numerosos fantasmas y obstáculos con el fin de evitar que el jugador supere grandes cantidades de puntos.



RECORE

13

Xbox One y PC

Creado por Keiji Inafune (*Mega Man*) y Joseph Staten (trilogía original de *Halo*), *ReCore* nos llevará a un mundo lleno de acción y aventura dónde jugaremos como Joule, uno de los pocos seres humanos que quedan en un planeta controlado por robots enemigos y donde tendremos que forjar alianzas con un valiente grupo de robots amigables, cada uno con habilidades y poderes únicos. Cabe destacar que *ReCore* es el primer título del programa Xbox Play Anywhere, el cual nos da acceso al juego en Xbox One y Windows 10 sin importar en la plataforma en la que lo compremos.

HYPE — NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y seguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.

En septiembre para **Xbox One** se anunciaron *Earthlock: Festival of Magic* y *Assassin's Creed Chronicles: China*. Para **Xbox 360** (y Xbox One gracias a la retro-compatibilidad) aquellos usuarios con **Xbox Live Gold** podrán acceder a *Forza Horizon* y *Mirror's Edge*.

Desde el 1º de septiembre está disponible *RPG Earthlock: Festival of Magic*, un título para Xbox One del programa ID@Xbox. Deberemos llevar a Amon y su equipo a través del salvaje y hermoso paisaje de Umbra, luchar contra monstruos de todo tipo en un turn-based role-playing battle. Luego, el 16 de septiembre, el mundo de *Assassin's Creed* podrá ser visto desde una nueva perspectiva en China. Una nueva historia en la serie de acción, *The Chronicles: China* trae nuevos asesinos en 2.5D. Deberemos ayudar a Shao Jun a vengar la pérdida de su hermandad y derribar a los enemigos.

Mientras tanto en Xbox 360 el mes comenzará con *Forza Horizon*, un juego de carreras de mundo abierto que permitirá llegar a la cima del ranking a través de carreras oficiales. Por último, el 16 de septiembre llega *Mirror's Edge* para ambas consolas. El juego se desarrolla en una ciudad controlada por un régimen dictatorial donde una red de corredores que involucra al personaje principal Faith, a través del parkour, lucharán contra el régimen.



ANUNCIO DE PLAYSTATION

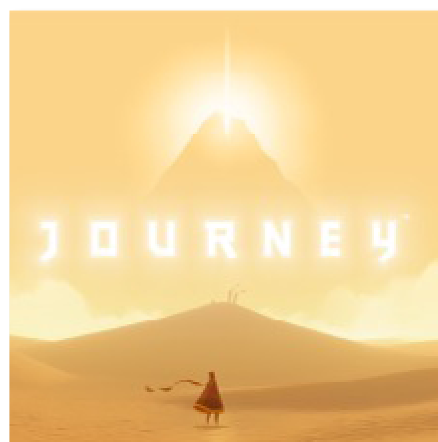
A partir del 22 de septiembre de 2016, los precios de la suscripción a PlayStation Plus serán de USD 59,99 para doce meses y USD 24,99 para tres meses. El precio del plan mensual se mantendrá en USD 9,99. Si actualmente eres miembro, los precios nuevos entrarán en vigencia si tu suscripción se renueva en dicha fecha o después.

Los miembros de **PS Plus** (US) podrán descargar sus videojuegos gratis del mes de septiembre para sus consolas PS4, PS3 y PS Vita. En primer lugar, para **PlayStation 4** tienen *Lords of the Fallen*. En esta entrega, juegas como Harkyn mientras buscas redimirte por los actos malvados que cometiste en el pasado, e intentas detener una guerra entre humanos y dioses. También llega *Journey* para PS4 y PS3. La famosa aventura abstracta que nació originariamente en la PS3 y posteriormente fue lanzado también en su sucesora. Una experiencia audiovisual que fascinó a muchos por su originalidad y su ritmo relajado.

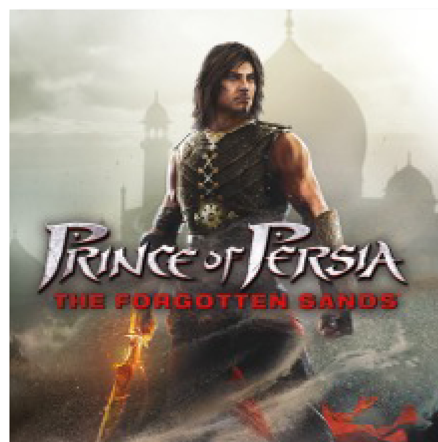
En PS3 obtienen *Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas*, donde las aventuras del príncipe continuaron en este juego del 2010 con su particular aventura con las Arenas del Tiempo; así como *Datura*, un videojuego que requiere de PlayStation Move para poder disfrutar de esta aventura con narrativa de estilo cinematográfico.

Por otro lado, *Badland* llega gratis a las consolas PS4, PS3 y PS Vita. En Badland, vuelas y atraviesas coloridos mundos llenos de trampas, acertijos y obstáculos. Y otro videojuego disponible para PS Vita es *Amnesia: Memories*. En este título, despiertas y te das cuenta que has perdido la memoria. Para conocer la causa de tu amnesia, debes elegir entre cinco caminos románticos, y cada uno es un mundo aparte.



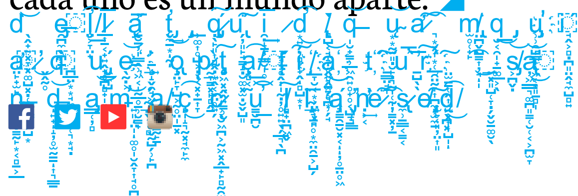














Crash Bandicoot 20° aniversario

La (no) mascota de PlayStation

Texto: Nahuel Escalada **@NahuEscalada94**



FICHA TÉCNICA

CREADOR(ES)
Andy Gavin,
Jason Rubin
GÉNERO
Plataformas
DESARROLLADOR
Naugthy Dog
APARICIÓN
31 de Agosto de 1996

Hagan memoria, ¿Cuántos sueños hemos escuchado que estuvieron al borde del abismo? Y, sobretodo, ¿cuántas historias podemos contar de aquellas personas que dedicaron su vida a algún ambicioso emprendimiento y que, en más de una ocasión, estando al borde del mote de los "perdedores", lograron repentinamente conquistar el mundo? La historia de **Naughty Dog** con **Crash Bandicoot** es una de ellas.

Esta serie de videojuegos de plataforma creada por **Andy Gavin** y **Jason Rubin**, casi de forma involuntaria se transformó en uno de los mejores juegos de plataformas de finales de los 90s y llevó al estrellato a su protagonista, **Crash**, que -gracias a sus cruces con el **Doctor Neo Cortex** en las tranquilas **Islas Wumpa**- se transformó en la mascota que **PlayStation** necesitaba para competir con los otros dos iconos del gaming del momento.

Tras varios años detrás del sueño de vivir de la industria fichinera, los desarrolladores Andy Gavin y Jason Rubin -las mentes detrás de Naughty Dog- estaban en la ruina. Para 1994, ambos developer ya tenían un total de seis juegos bajo sus brazos y su última producción, *Way of the Warrior* (1994), se había llevado todo el capital en su desarrollo. Entonces, una esperanza para subsistir era presentarse en la *CES* (*Consumer Electronic Show*) de 1994, en busca de alguna compañía dispuesta a distribuir el juego y, así, firmar un contrato para futuros proyectos.

Si bien *Way of the Warrior* se mostraba como una copia bastante pobre de los primeros *Mortal Kombat*, logró llamar la atención de varias distribuidoras, entre ellas Universal Interactive Studios y 3DO. Ni lerdos ni perezosos y con la insistencia del programador Mark Cerny (famoso por involucrarse en *Sonic The Hedgehog 2* y, quien luego sería arquitecto de la PlayStation 4) Andy y Jason optaron por quedarse con Universal -luego Vivendi- y dejar de lado a 3DO. La decisión fue acertada, parece que se vieron venir el fracaso de esa nefasta consola.

El acuerdo con Universal, no solo era el de distribuir *Way of the Warrior* sino que, además, Naughty Dog desarrolle tres juegos para PlayStation con Universal como su distribuidora oficial. Con el contrato firmado, todo lo que quedaba era ponerse a trabajar. Para 1995, las relucientes consolas de 32 bits (Sega Saturn, Nintendo 64 y PlayStation) estaban al orden del día y, nuevamente gracias a Cerny, ambos de-




CORRE POR TU VIDA, CRASH!
1996 Y HABÍA MONTURAS



PORTADA



MENÚ

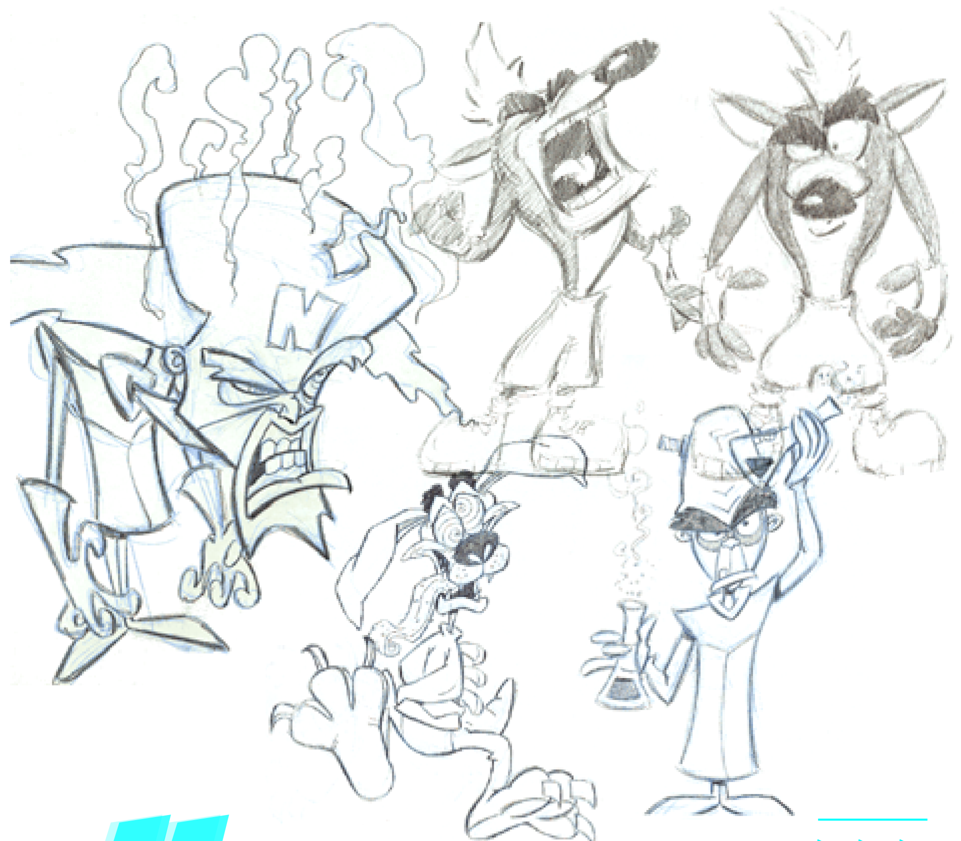
sarrolladores decidieron inclinarse por un proyecto de plataformas con texturas 3D. La decisión tuvo que ver con el buen recibimiento que el público tenía frente a este tipo de juegos y, fundamentalmente, el hecho de que las mascotas de los grandes exponentes de la industria (el erizo azul *Sonic* y el fontanero bonachón *Mario*) eran residentes de este género.

Influenciados por los *Donkey Kong Country*, la idea principal para **Crash Bandicoot** era moldear al personaje y los escenarios totalmente en 3D con un propio motor gráfico (*Game Oriented Object LISP - GOOL*), sin perder el estilo clásico: mover al protagonista mientras interactuamos y avanzamos por los niveles.

Ya con un equipo conformado por varios programadores y diseñadores, poco a poco el proyecto de Gavin y Rubin fue tomando forma y el protagonista fue adquiriendo más personalidad gracias a su caricaturesco diseño y actitud (cuenta la leyenda que en primera instancia, el equipo creativo trabajo bajo el título “Sonic ass”, debido a que todo el tiempo se veía la parte trasera del personaje).

Entrado el año 1996 y en víspe-

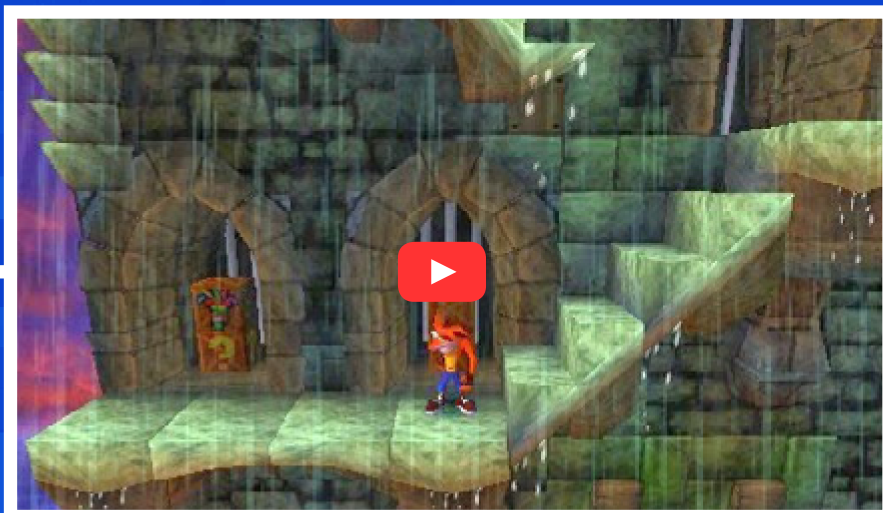




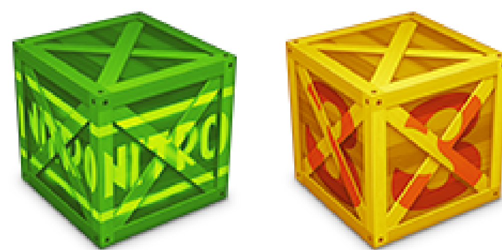


» CURIOSIDADES

¿Sabías que existe un nivel perdido en ***Crash Bandicoot***? Según los desarrolladores, el nivel *Stormy Ascent* fue borrado debido a su extrema dificultad. Su ubicación es en la tercera isla y a pesar de que el nivel está a un avanzado nivel de desarrollo, no fue incluido en la versión final del juego. Solo se puede acceder al nivel a través del juego emulado con un código (dependiendo de la región que sea la copia del juego) introducido en el gameshark. Fue encontrado 13 años después.







Tras de la por entonces reluciente **E3**, los ejecutivos de Sony PlayStation impresionados por el laburo de estos pibes, deciden incluirlos en sus stands de presentación y así promocionar ante todo el mundo el –ahora sí– **Crash Bandicoot**. La E3 de 1996 se recuerda básicamente por el inmenso Super Mario 64, que fue la figurita del evento y, por mas buen producto que cada promotor haya presentado, era difícil ganarle a semejante estrella de Nintendo. Pero a *Crash* no le fue tan mal y esto fue mérito de los desarrolladores que trabajaron en un control simple (caminar, saltar y girar) sin hacer uso de las cámaras que el 3D pronto impuso. De alguna manera, **Crash Bandicoot** se hizo un lugar en lo más esperado del año y el 31 de agosto de 1996 fue lanzado para la primera PlayStation.

El juego nos cuenta cómo el siniestro *Dr. Neo Cortex* muta a todos los seres de las tres islas más bellas de Australia en bestias antropomorfas para alistarlos en un ejército y así poder dominar el mundo. Es ahí cuando aparece *Crash*, un *bandicoot* (familia de los mamíferos marsupiales) que decide enfrentar dificultosas pruebas y enemigos a través de 25 niveles y cinco bosses para derrotar al *Dr. Cortex*, rescatar a su enamorada *Tawna* y restablecer la paz en las islas. Gracias a estas aventuras, una parva de personajes imposibles de olvidar desfilaron por nuestras pantallas: el gigante *Papu Papu*, el explosivo *Ripper Ro* y la icónica toda poderosa máscara *Aku Aku*.

En retrospectiva, la idea de "mascota" nunca le cerró a PlayStation pero es innegable la relación instantánea que surgió entre este personaje y la compañía: es imposible no pensar a Crash Bandicoot como un ícono de la consola. Finalmente, *Naughty Dog* se transformó en un nombre destacado y deseado de la industria. La secuela de Crash Bandicoot llegaría una año después y la compañía de Andy y Jason sería vendida a Sony. Pero eso, es historia para otro momento.

Andy y Jason, E3 de 1996



Hasta Miyamoto (Nintendo) estuvo probando el juego en la E3 de 1996







Entrevista a José Federico Clavero
Especialista en hardware de última generación

"LA REALIDAD VIRTUAL NO ES EL FUTURO DEL GAMING COMO MUCHOS LO VENDEN"

Entrevistador Alejandro Anzoleaga **@lale11**

Oriundos de la *República de Córdoba*, como **José Federico Clavero** la llama, los chicos de **Wan Computers** -especialistas en Hardware de última generación- llegaron a Buenos Aires con sus equipos y mente curiosa para participar de la sexta edición de la **Tecnofield 2016**, que se realizó el 13 y 14 de agosto en el Golden Center, Parque Norte.

José, uno de los representantes de la compañía de hardware cordobesa, presentó en una entrevista exclusiva con **Glitchy Frames**, el stand de **HTC Vive**, la nueva forma de experimentar la Realidad Virtual.

–¿Hace cuánto venís trabajando en esto?
–En el rubro ya casi nueve años, en este negocio en particular hace casi ocho, y toda una vida de dedicarme al hobbie en sí. Todo lo que es hardware y software fue lo primero para interesarme en gaming, pero el amor por las computadoras lo tuve siempre, las tecnologías nuevas y cosas muy extremas como estas.

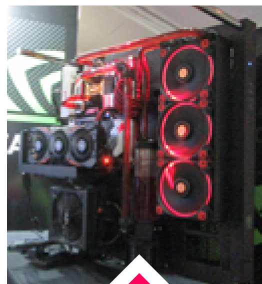
–¿Extremas cómo qué?
–La Realidad Virtual (VR, por sus siglas en inglés), métodos de refrigeración muy extremos para usos casuales, como el overclocking; equipos fuera de lo común, que son muy caros y restrictivos para mucha gente y que está bueno poner al alcance de la mano, para que los prueben más de una vez y ver de que son capaces.

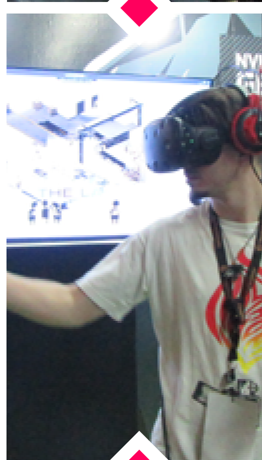
–Sabiendo que todo está centralizado en Buenos Aires, ¿Cómo fue venir con esto desde Córdoba?
–Es la primera vez que nos vamos de Córdoba con esta movida. Allá hicimos varios eventos por nuestra cuenta; participamos de varios más, con buenos resultados, pero siempre se notaba la necesidad de que si queremos hacerlo más grande teníamos que venir a Capital Federal. Envidia y Thermaltake nos propusieron venir, nosotros despachamos todo lo más complejo que tenemos, porque tenemos dejar una muy buena impresión.

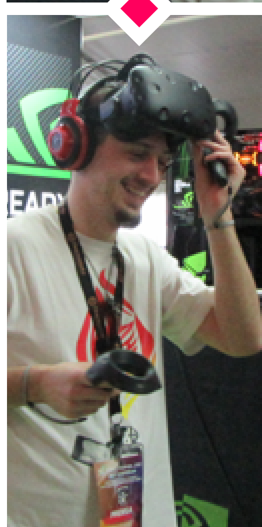
–¿Qué nos podés decir sobre la VR?
–La Realidad Virtual es muy particular, si bien no es el futuro del gaming como muchos los venden, es una plataforma muy única que hoy por hoy es un nicho. Es muy restrictivo a nivel costo y a nivel hardware, porque por más que lo tengas si no sos un usuario que está al día o no sos muy hábil para arreglar problemas muy comunes con algunos juegos o entender porqué se producen, más de uno se lleva una mala experiencia o le cuesta agarrarle la mano.



IZQUIERDA: @LALE11
DERECHA: @JOSECITOXNYO







También en el tema del gameplay, de probarlo por única vez, porque es algo muy personal, los mismos headset que se consiguen hoy por hoy como el HTC Vive y el Oculus se ajustan de manera muy especial a cada persona, hay gente que lo toma bien, pero no lo puede usar porque se marea, porque le cuesta manejarlo, porque no le gusta el juego o porque tiene un prejuicio con los gráficos del mismo. Hay gente que lo toma con una naturalidad aterradora, pero ahí es donde se ve el potencial de la plataforma. Esperemos que evolucione, nosotros vamos a apoyarlo como sea.

–¿Por qué resulta tan restrictivo, si con el tiempo uno podría adaptarse?
–Es como una cadena. Tenes un concepto que cambia al diseñar un juego, tenés acciones muy básicas que antes se hacían con un botón y ahora las tenés que traducir a movimiento. Ese movimiento implica distancia, espacio, y a veces no lo hay. Entonces tenés restricción a nivel requerimiento para eso, en lo que queres diseñar a nivel juego, en cambiar cosas básicas que estuvieron instaladas toda la vida. Los juegos tienen que cambiar, el hardware tiene que estar a la altura del software, y la billetera también; es complicado subirse a la cresta de la ola. Hoy por hoy, el HTC Vive es la expresión máxima de lo que tiene que

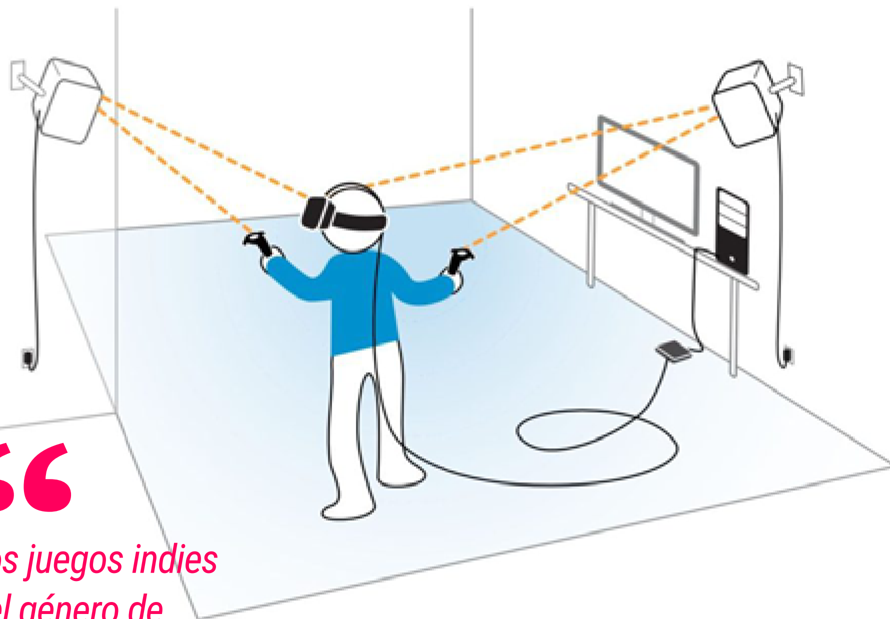




ser la Realidad Virtual, como producto a nivel hardware es lo más completo, es lo más caro y el que más satisfacciones te da si tenés todo lo demás para acompañarlo y usarlo.

-¿Qué trae Vive que lo hace tan completo?
-Tenés los sensores para mapear el espacio, el headset con una resolución lo suficientemente buena y equilibrada como para no destruirte la placa de video. Estamos hablando de que renderizamos lo que sería muy parecido a un monitor 4K, pero literalmente puesto en la cara. Con el HTC Vive tenés el combo completo, entonces lo compras una vez y, si bien los juegos van evolucionando, ese hardware no se va a ir degradando muy rápido. Tal vez habrá un headset en el que se vea mejor, pero la modularidad que te da el HTC Vive permite expandirlo a futuro. Los juegos se van a ir adaptando y se van a seguir usando, es cuestión de mantenerse en la carrera constante.

-¿Cómo funciona todo eso combinado?
-El HTC Vive te viene con el headset, dos joysticks y dos sensores lighthouse que disparan lasers hacia toda la habitación; el headset y los joysticks lo reciben como puntos de impacto. Lo que hace el software es streamear, lo traduce por posicionamiento, por eso es tan preciso el tracking.



"Los juegos indies del género de Tower Defense, en el que te quedas quieto y los enemigos vienen a vos, los de carrera o simulación, son los que predominan en la Realidad Virtual."



-¿Cuáles son los mejores juegos para VR?
-Los juegos indies del género de Tower Defense, en el que te quedas quieto y los enemigos vienen a vos, los de carrera o simulación, son los que predominan en la VR (la mayoría en acceso anticipado de Steam). La otra corriente que hay no está tanto en los juegos, sino en las aplicaciones. Hay gente que mapeó con engine el Google Street View, entonces en vez de navegar el Street View como lo hacías con el celular o la PC, acá caminas literalmente en el espacio; y lo hizo un usuario al que no le tenés que pagar nada, solo le donas plata para que lo siga haciendo. Está esa corriente de software freeware, que también suma al VR en ese tipo de aplicaciones. Podes ver películas o usar programas de diseño, como el Autocad (programa de arquitectura): diseñas un edificio y si queres ver una habitación en dimensiones reales, lo trasladas al HTC Vive. Es algo que va más allá del gaming, es una plataforma aparte.

TECNOLOGÍA

Tilt Brush de *Google* es el ejemplo más adecuado como uso alternativo del VR.

–¿Cómo se adapta el juego y el HTC Vive a cada persona? Personas que, por ejemplo, tienen complicaciones de vista.

–Eso también es un problema. En nuestro caso, que estamos en una exposición, es complicado mostrarle a la gente la forma efectiva de cómo funciona algo, porque tanto el HTC Vive como el Oculus tienen esos requerimientos. Para hacer un ajuste fino de lo que estás viendo podés ajustar la distancia a la pupila de los lentes; la profundidad, que también genera otro problema conocido como Síndrome de Ventana que se produce cuando se tira la pantalla hacia más adelante y los bordes de la pantalla se ponen negros, entonces ves todo cada vez más lejos. Normalmente a una persona con lentes, que no usan lentes de contacto, se le complica. Si no sos corto de visión te vas a adaptar, pero si sos corto de visión, una hora de juego te va a dar mucho dolor de cabeza. Entonces el VR no es para vos, hoy. Hasta que haya una tecnología que se adapte mucho más a ese tipo de persona.



STAR WARS TRIALS ON TATOOINE

–¿Qué otras modificaciones le harías en base a lo que ustedes van probando?

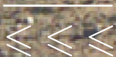
–Lo primero que, ojalá pase, es que baje el costo. Hacerlo masivo es lo ideal. No sé si en el caso del HTC Vive, pero sí movidas como la de Sony con el PlayStation VR o particularmente la de Samsung con el Gear VR que, si bien no tiene los super gráficos, es el más barato de todos. Todo el mundo lo puede comprar, porque es un aparato hueco y tenes una store para todo el mundo, lo podes usar para ver una película o para navegar por una fotometría que hiciste con tu celular. Como plataforma estaría bueno que sea más masivo, que esto que es el tope de gama baje el precio, pero tiene que tener mucha revisión de hardware, todavía es muy temprano.

»EL SUEÑO CUMPLIDO POKÉMON GO

Texto
Catalina Ecruteak **@manatits**
Brian Clark **@iambrianclark**



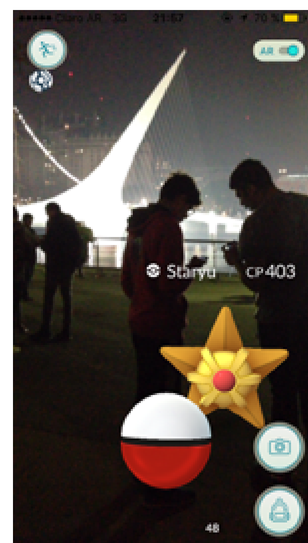
COSPLAY & FOTO POR **GINNY DI**
ginnydi.com

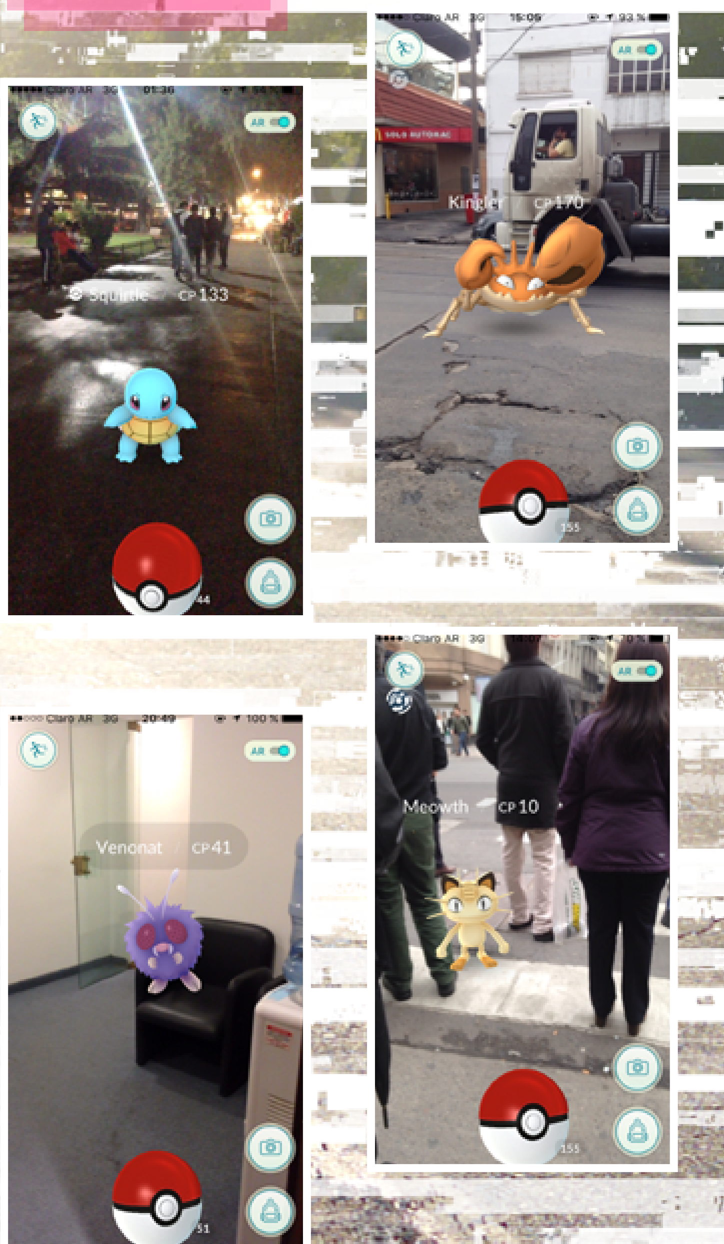


FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
Android 4.4 o superior
iOS 8.0 o superior
GÉNERO
Realidad aumentada
DESARROLLADOR
Niantic, Inc.
DISTRIBUIDOR
Niantic Labs
LANZAMIENTO (ARG)
3 de agosto de 2016
PRECIO
Free To Play
(Microtransacciones)
SITIO WEB
www.pokemongo.com

Plaza Arenales. Villa Devoto. 2 AM. Gente con chicos, parejas jóvenes de la mano, decenas de personas dando vueltas como en una tarde de domingo. Plaza Holanda. Puerto Madero. 1 AM. Centenares de personas se congregan en el centro, se sientan en el suelo, escuchan música, cantan, bailan, **pero se quedan en el mismo lugar por horas**. ¿Qué tienen en común estas dos situaciones, además del extraño horario y comportamiento social? Todos miran fijamente su teléfono, enfrascados en lo que a simple vista parecería "un juego para chicos", pero cuya simpática fachada esconde algo enorme. En pleno 2016, la juventud se vuelve a congregar en las plazas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a verse las caras, a compartir como en los pueblos chicos.



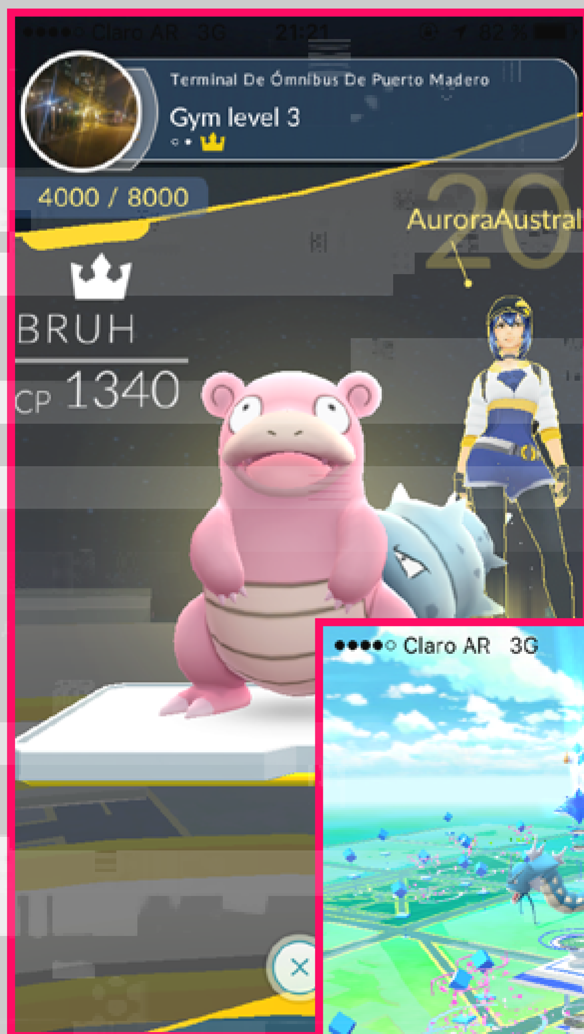


Bienvenidos a una nueva y auténtica revolución cultural. Bienvenidos a **Pokémon Go**. Pero ¿Qué es Pokémon Go? De **Niantic** (los creadores de Ingress, el primer gran juego global de Realidad Aumentada) y de la mano de los gigantes Google y **Nintendo**, llega el último título de la franquicia: **un auténtico simulador de entrenador Pokémon** (a.k.a. El sueño del pibe/a). El concepto es simple: mediante una app podemos caminar a lo largo y ancho del planeta encontrando los 151 Pokémon de la generación original, a los que se puede capturar, entrenar y evolucionar para transformarnos en los más poderosos entrenadores Pokémon. Una premisa que pincha sin vergüenza la nostalgia de cualquiera que haya crecido en los 90s.

Sin embargo, no todo es color rosa. Niantic es más similar a una pequeña startup que a una gran compañía AAA del sector como podrían serlo Zynga o Gameloft. Naturalmente, ni la empresa dedicada a juegos online más grande del mundo podría lanzar, y soportar, sin problemas algo de semejante magnitud (se dice que tiene más usuarios activos por día que Twitter, Netflix y Spotify), por lo que las primeras semanas del juego fueron muy accidentadas.

Inicialmente el primer release ocurre, silenciosamente, el 6 de junio en Australia. Cuando el resto del planeta se entera, se apresura a compartir el archivo .apk del juego. En cuestión de minutos, el mundo entero perdió la cabeza y saturó los servidores australianos. De a poco y con los días, se fue liberando en Estados Unidos, Alemania, Reino Unido y Japón. Y cuando ya estábamos por perder la esperanza, un día cualquiera de agosto sin previo aviso, se nos dio.

Hay muchos rumores respecto de por qué Niantic se manejó de esta forma, haciendo esperar tanto a los argentinos. Es difícil predecir qué va a pasar cuando uno lanza un producto como este, a una escala sin precedentes. Durante la primera semana, el juego atrajo tantos usuarios que se sobrecargaron los servidores y mandaron a volar las acciones de Nintendo. Por ello es que se manejaron sigilosamente, sin prometer ninguna fecha por las dudas. La teoría más aceptada, respaldada además por gente de la empresa, es que los servidores estaban demasiado cargados por culpa de todas las herramientas de terceros que habían analizando los mapas, por lo que una vez que se deshicieron de ellas y los servidores volvieron a tener capacidad suficiente para todos, nos habilitaron la app.





EL OBELISCO ES UN GIMNASIO.

¿DE QUÉ SE TRATA POKÉMON GO?

En un reseña previa -publicada en la edición de junio de nuestra revista- **Glitchy Frames** adelantó, luego de las declaraciones de Nintendo y Niantic en la E3 y la presentación del gameplay, de qué trataba este revolucionario juego, y como conclusión de estos meses de espera y posterior prueba de la app, **Pokémon Go** resultó ser todo lo que se vio y un poquito más. Desde una interfaz parecida a la de un GPS, el jugador puede encontrar a los Pokémon y tirarles las Pokéballs con el dedo, sin pelear antes. En el mapa, además, hay dos tipos de puntos fijos que corresponden a sitios de interés, como graffitis o museos, en la vida real. Los primeros se llaman **"Poképaradas"** (Pokestops), donde se recupera los objetos que se van gastando en la aventura. Los otros se llaman **"Gimnasios"**, y son puntos que los tres grandes equipos de Pokémon Go (**Valor, Mystic** e **Instinct**) luchan por dominar.

El componente multiplayer todavía es un poco rudimentario, pero funciona. Al subir al nivel 5 debemos elegir uno de los equipos, lo que nos habilita a comenzar con la parte más divertida del juego: conquistar los gimnasios. En ellos, podemos dejar uno de nuestros Pokémon y "pintarlo" de los colores de nuestro equipo, para que después nuestros compañeros agreguen los suyos y suban de nivel, hacién-



BLANCHE (MYSTIC), **CANDELA** (VALOR) Y **SPARK** (INSTINCT)

Arte por **Ravefirell** (ravefirell.tictail.com)





CENTENARIO

ÚLTIMAS NOVEDADES

>> En la última actualización se incluyó el "Pokémon appraisal", que te permite conocer los stats ocultos de tus pokémon sin necesidad de una calculadora de IVs.

>> Niantic anunció que próximamente agregará la función "Pokémon buddy", en la que podremos elegir un pokémon favorito y recibir bonus por caminar con él, como caramelos para evolucionarlo.



OBELISCO



PUERTO MADERO



dolo más difícil de derribar. ¡Pero cuidado! porque cualquier entrenador rival podrá luchar contra nuestros pokémon, vencerlos, y dejar el suyo. Si bien los Pokémon que están en un gimnasio funcionan de forma automática, entre los otros dos equipos pueden aliarse y pelear juntos la misma batalla, haciéndola más fácil. Este tira y afloja constante entre los teams por la supremacía de los gimnasios y el control de los territorios convierte a Pokémon Go en algo tan social como adictivo.

Otro factor multiplayer que resultó ser muy social es el uso de los **"Cebos"** (Lures). En cualquier Poképarada se puede usar este item raro que consiste en atraer Pokémon al área contigua a la parada durante 30 minutos. Lo más importante de los cebos es que se pueden ver en el mapa y sirven para cualquier jugador presente, no sólo para el que lo usó.

Así es como Pokémon Go cambió la vida social de las personas: en una salida cualquiera por el barrio, si algún jugador se copó y convidó un cebo, uno se puede encontrar con varios jugadores que siempre están de humor para charlar del juego. En Puerto Madero, puntualmente a la altura del Puente de la Mujer, hay unas cinco o seis Poképaradas muy cercanas entre sí, por lo que todos los días -a toda hora- hay una misma cantidad de cebos activos, resultando en el punto de reunión más importante de la ciudad. Cada 5 o 10 minutos se escuchan gritos de cerca y de lejos "¡UN DRATINI!", "¡UN RAICHU!". Los suertudos restaurantes que tienen una Poképarada en sus puertas aprovechan y tiran cebos en las horas pico, atrayendo clientes.

Por microcentro se puede ver a adultos trajeados y jóvenes cadetes con los ojos pegados al teléfono. Una miradita furtiva revela en las pantallas de ambos un brillo verde familiar. En internet los usuarios comparten cuánto caminaron, el grueso de la gente de repente sale a tomar aire y hacer ejercicio. Muchos admiten hacer caminatas de dos horas sólo por el entusiasmo de seguir jugando. Pokémon siempre quiso que saliéramos a conectar con gente, desde el primer día, con tecnologías avanzadas pero aún muy rudimentarias. Hoy, con la universalidad del celular pueden ver su sueño realizado y las formas en las que podremos adoptar, en un futuro cercano, la Realidad Aumentada.

De hecho, el CEO de Niantic, John Hanke, divulgó en estos días que están trabajando en algunas actualizaciones que agregan a la app funciones sociales para interactuar entre usuarios, y las describió como un elemento primordial del juego.

Si nuestros "yo" de ocho o diez años pudieran estar acá, hoy, para ver en qué se convirtió esta obsesión de la infancia, probablemente estarían de acuerdo en que **Pokémon Go** se parece muchísimo a un sueño cumplido.



FACEBOOK.COM/GLITCHYFRAMES







TWITTER.COM/GLITCHYFRAMES





OBSERVAMOS
EXAMINAMOS
COMPARAMOS
Y JUZGAMOS



ANALIZAMOS PARA VOS

REVISTA GLITCHY FRAMES



Sin futuro para vos

DEUS EX | MANKIND DIVIDED

Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**

Adam Jensen vuelve a la acción en una nueva entrega de Deus Ex, que transcurre dos años después de Deus Ex: Human Revolution. En esta nueva entrega vuelven todas aquellas locuras permitidas en los tres primeros juegos, sumado a una historia sorprendentemente madura aunque muy, muy compleja. Estamos de regreso en el futuro que, a pesar de nuestras acciones anteriores, está mucho peor de como lo dejamos.

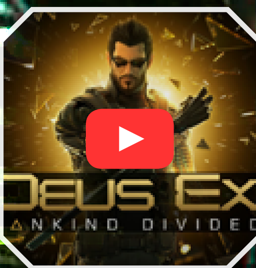
Deus Ex es una de las vacas sagradas del gaming, y su primera entrega es recordada como un título que definió el género de los shooter/RPG híbridos. Por eso, siempre que se lanza un nuevo título surge la misma pregunta: ¿estará a la altura de su impresionante legado? La respuesta es un dramático "sí, definitivamente". Lo mejor que se puede decir de Mankind Divided es que realmente se siente como Deus Ex.

Deus Ex: Mankind Divided es un juego de stealth, acción y RPG a la vez, donde la magia está en el hecho de que podemos hacer lo que queramos, cuando queramos. Al usar mecánicas de juegos como los primeros Metal Gear Solid y darle agencia a las acciones del jugador (de la de verdad, nada de falsos positivos a lo Fallout o Elder Scrolls), nos sueltan en un mundo donde nuestra presencia tiene impacto.

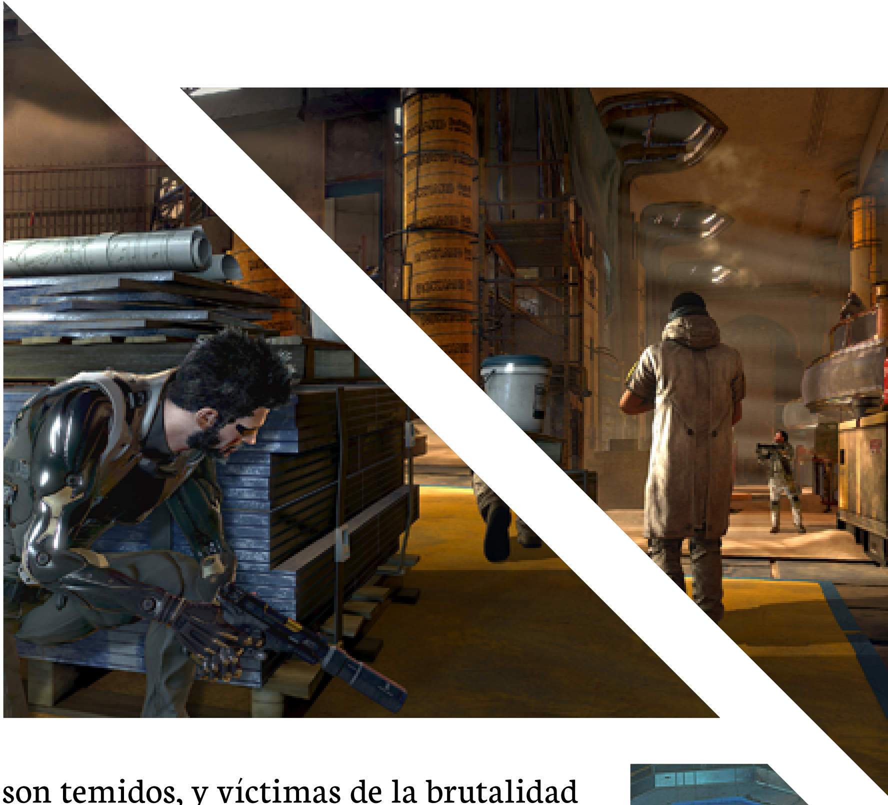
La sociedad en Deus Ex cambió mucho después del final de Human Revolution (por suerte el juego arranca con una cinemática opcional que revive todos los detalles del juego anterior), y ahora los aumentados (aquellos con partes cibernéticas) no son personas con "ventajas" sino marginados sociales al mejor estilo X-men. El grueso del juego toma lugar en la ciudad de Praga, donde los aumentados

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC
GÉNERO
Stealth, Acción, RPG
DESARROLLADOR
Eidos Montreal
DISTRIBUIDOR
Square Enix
LANZAMIENTO
23 de agosto 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
www.deusex.com
DATAZO
Los easter eggs abundan, así que dedicate a explorar









son temidos, y víctimas de la brutalidad policial - nosotros incluídos.

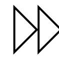
A medida que nos desplazamos por el mundo, nos van pidiendo documentos, identificación y demás cosas, y aunque seamos agentes de la Interpol y zafemos siempre, este no es el caso para la mayoría de los habitantes de la ciudad. En el mundo del juego, quienes fracasen a la hora de presentar sus papeles son deportados a Golem City, un gueto a las afueras de Praga donde viven los rechazados sociales - una perfecta metáfora del Holocausto. Y esta vez, lejos de ser un mesías cibernético, somos un perseguido más.

En este mundo complejo recorremos diferentes locaciones intentando desentrañar una poderosa conspiración que se esconde detrás del poder. Fuerzas y facciones se ocultan detrás de las instituciones y nuestra tarea es desentramar esta situación mientras nos preguntamos si los grupos terroristas son realmente los malos, si nuestros jefes son los buenos, y qué es lo que ocurre cuando los poderosos se reúnen. Mankind Divided es un título auténticamente ciberpunk, con el énfasis en el "punk" en su sentido más político.



"NETFLIX & CHILLING"







"PASAPORTE Y DNI, PLS"

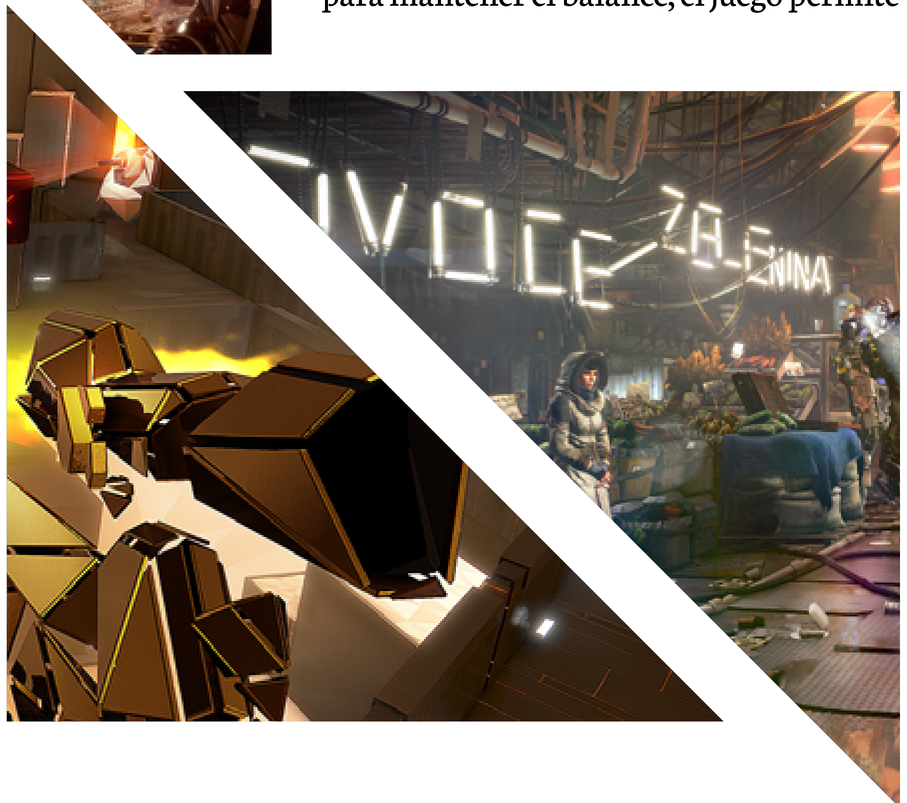
En lo que respecta al gameplay, tiene muchas similitudes con Human Revolution, porque Mankind Divided expande sobre todos los conceptos que ya manejaba, pero los refina aún más. Hay más y mejores caminos alternativos, posibilidades para usar las partes cibernéticas en formas creativas y usos para nuestros poderes en general; pero, además, el juego funciona mejor a nivel técnico y es mucho menos aleatorio e injusto gracias al nuevo engine, Dawn. Si no les gustó la entrega anterior, sería muy raro que este sí, pero si Human Revolution les pareció interesante, este nuevo título está aumentado en todos los sentidos.

Hablando de aumentar, Jensen cuenta con varias habilidades que no aparecen en el juego anterior - y son un punto focal de las sidequests. Por alguna extraña razón, Adam ahora tiene acceso a nuevas habilidades que desconoce, y entre otras cosas puede usar armas como P.EP.s sin equipar armamento, lanzar hojas de metal a los enemigos, moverse a velocidades increíbles o hackear a distancia. Lo genial es que para mantener el balance, el juego permite



MODO ONLINE





«La magia de Deus Ex es proveer varios caminos para el mismo fin, y reaccionar sobre la marcha.»

una justificación diegética al tener activadas sólo algunas de las habilidades, para que el jugador no sea un ejército de un sólo hombre. Es excelente ver un gameplay que es consecuente con el guión.



"LINDAS GAMBAS CIBERNÉTICAS"

De todos modos, no todo es color rosa en **Mankind Divided**. Este juego es ante todo un RPG, y aquellos que no tengan experiencia con el género encontrarán el control terriblemente tosco. Cuando Adam dispara, las armas se mueven para todos lados y los movimientos del protagonista son muy duros en contraposición con lo "blando" que es el protagonista, que muere en solo un par de tiros. Esto se puede mejorar con puntos de experiencia para mayor control, salud, o demás, pero jamás será un juego que se parezca a un shooter tradicional. Esto es adrede, y una decisión consciente de los creadores - ya que se trata de sigilo, no de combate.



El otro detalle flojo es el modo online, donde controlamos a un hacker que se dedica a robar información del mundo, resolviendo algunos puzzles mediante. Este es una modalidad donde lo único "online" son los rankings y la comparación de puntajes con tus amigos. Los gráficos en este modo son minimalistas y poco inspirados, y el gameplay consiste en sólo un par de desafíos donde se debe superar tiempos -no es que esté mal, pero está lejos del fuerte de la experiencia Deus Ex- y no aporta demasiado comparado al genial modo historia, donde la jugabilidad se complementa con diálogos, decisiones, opciones, y administración de recursos.

La magia de Deus Ex es proveer varios caminos para el mismo fin, y reaccionar sobre la marcha. Por ejemplo, si nos comportamos como un asesino vamos a ser tratado como tal; mientras que si nos dedicamos a despachar enemigos de modos no letales, habrá más personas dispuestas a colaborar con nosotros. A la vez, gracias a nuestras partes cibernéticas, que se desbloquean con puntos de experiencia, podemos abrir cajas de seguridad, saltar por encima de áreas imposibles, demoler paredes a puñetazos o controlar robots para que despachen enemigos por nosotros - y la magia es que todos estos estilos y posibilidades son viables para que los explotemos y progresemos por su fascinante historia. **EXCELENTE**

VIDEOJUEGOS

"Sólo sé que rompo todo"

OKHLOS

Texto Brian Clark **@iambrianclark**



INDUSTRIA ARGENTINA

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, LINUX, MAC
GÉNERO
Roguelike, Indie, Acción
DESARROLLADOR
Coffee Powered Machine
DISTRIBUIDOR
Devolver Digital
LANZAMIENTO
18 de agosto de 2016
PRECIO
USD$12.99
DISPONIBLE EN
Steam
SITIO WEB
coffeepoweredmachine

Grecia. La cuna de la filosofía, el arte clásico y la democracia. Hoy en día, no muchos juegos deciden explorar la riqueza cultural y social de los Helenos. Con Zeus a la cabeza, el panteón de Dioses griegos logró quedar marcado en la historia como uno de los más variados y profundos mitos modernos. Ahora, ¿qué haríamos los humanos si los Dioses decidieran -literalmente- empezar a pisotearnos? Probablemente entrar en pánico y tratar de escapar de la destrucción inevitable. ¿Pero en *Okhlos*? **En Okhlos rompemos todo.**

Situados en plena Grecia clásica, **Okhlos** nos pone al mando del filósofo, un humilde personaje que posee un gran poder: lograr que las masas lo sigan. Simplemente acercándonos a cualquier personaje que se nos cruce, vamos a lograr que éste forme parte de nuestra turba. ¿ Y cuál es el objetivo de esta turba? Enojarse. Enojarse lo suficiente con los Dioses y juntar la mayor cantidad de gente posible para reventarle la cara a quien se nos cruce. A lo largo de varios niveles con checkpoints, y en la ya conocida modalidad de *Roguelike*, tendremos que enfrentarnos a los Dioses (los bosses de este juego) uno por uno.



La mecánica principal de **Okhlos** es muy simple, pero elegante y encantadora: con un botón podemos ordenarle a nuestra turba que ataque, y con otro botón podemos ordenarle que defienda. Nosotros manejamos al filósofo con el clásico WASD, y con el mouse movemos un pequeño punto de mira con un banderín, lo cual ocasiona que nuestra masa de griegos violentos se dirijan a dónde apuntemos. Además, tenemos la habilidad de correr más rápido y dispersar a nuestra turba o también ordenarles que se agrupen y formen una unidad más compacta.



«La mecánica principal de Okhlos es muy simple, pero elegante y encantadora: con un botón podemos ordenarle a nuestra turba que ataque, y con otro botón podemos ordenarle que defienda.»

Variedad y rejugabilidad son los puntos fuertes de **Okhlos**. Contamos con un diverso número de unidades, desde simples campesinos, pasando por animales, hoplitas y hasta soldados de élite. Cada unidad posee sus propios stats e incluso habilidades especiales (los campesinos, por ejemplo, nos permiten agarrar ítems del suelo). La composición de nuestra masa de griegos es crucial a la hora de enfrentarse a los enemigos: todo tipo de criaturas infernales que nos la van a hacer difícil a la hora de llegar al boss. Muchos campesinos pero pocas unidades de ataque nos puede ocasionar una gran desventaja, como también el tener muchas unidades de ataque pero pocas de defensa. Además, al final de cada checkpoint vamos a poder intercambiar nuestras unidades por otras en un mercado, a veces incluso pudiendo reclutar a auténticos héroes griegos como Cástor y Pollux, Helena de Troya o el mismísimo Aristóteles. Los héroes nos otorgan diferentes bonuses: +25% de ataque, +5 a la capacidad de nuestra muchedumbre, etc.

MEDUSA NOS CONVIERTE EN PIEDRA!

Mega Chaotic Mob!!!

QUILOMBOOOOOOO

El apartado gráfico es muy interesante y placentero a la vista: fondos con modelados 3d low-poly y personajes en un pixel art vibrante y colorido. Los efectos de partículas e iluminación son completamente modernos y le agregan mucho eye candy a **Okhlos**. Cabe destacar que los desarrolladores hicieron la tarea y las construcciones y edificios que podemos observar se encuentran correctamente diseñadas y fieles al estilo griego: *Muy Bien 10* para **Coffee Powered Machine!** El apartado sonoro sin duda termina de cerrar el paquetito con moño que es este juego, creado por el talentoso *A Shell in the Pit*, que logra transportarnos a las islas Helenas con una mezcla de sintetizadores 8 bits, instrumentos virtuales y composiciones que varían en géneros: desde el casi trip-hop de Atlantis hasta el más puro chiptune ochentoso de Artemis, pasando por infinidad de ritmos y melodías

Definitivamente, **Okhlos** es una de las propuestas más frescas en lo que va del 2016. Tan casual o tan hardcore como lo queramos hacer, no se puede negar el gran factor de diversión que nos proporciona. Una interfaz sumamente pulida, rendimiento muy bueno en diversas configuraciones de sistemas, la posibilidad (recomendadísima!) de utilizar un joystick y un humor impecable hacen de **Okhlos** un producto de alta calidad. Sin titubear, podemos afirmar que es uno de los mejores juegos que salió de nuestros pagos argentinos.

MUY BUENO

VIDEOJUEGOS

Humo sobre el agua

NO MAN'S SKY

Texto Federico Lo Giudice **@okelfo**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4
GÉNERO
Aventura, Exporación, Survival, Open World
DESARROLLADOR
Hello Games
DISTRIBUIDOR
Hello Games / Sony
LANZAMIENTO
9 de agosto 2016
PRECIO
USD$59.99
SITIO WEB
no-mans-sky.com

Hello Games finalmente puso en el mercado el esperadísimo **No Man's Sky** -el juego que explora el infinito cosmos- y las reacciones fueron desde los más dramáticos quejidos hasta supremos "meh". ¿No estábamos pidiendo demasiado de un desarrollador Indie?

No Man's Sky (NMS) es un título que desde el principio dio de qué hablar. Presentado en la Gamescom de 2013 tenía, quizás, la propuesta más ambiciosa de todos los tiempos: generar un universo completo que los jugadores pudieran recorrer en sus naves espaciales, descubrir y nombrar planetas, ver nuevas formas de vida, recoger recursos y participar de una economía interplanetaria. La propuesta enloqueció a los gamers por su dimensión y potencial, pero concluyó en un juego que fracasa a la hora de enamorar al jugador y que suena mucho mejor en los papeles que en su ejecución.



Promocionado como un título independiente con valores de promoción y marketing triple A, la comunidad gamer puso un increíble nivel de expectativa en este juego. Con colores pastel y un arte único, **NMS** prometía ser distinto a todo y sus desarrolladores se encargaron cuidadosamente de no derribar el hype, e incluso, acrecentarlo con varias promesas que no se cumplieron. La promoción gratuita que sus fans hacían en los foros no podía volverse en su contra, ¿o sí?



KILL ME PLS

NMS se lanzó el pasado 9 de agosto para PlayStation 4 y un par de días después para PC, tras varias demoras y retrasos. El resultado fue un juego extraño que cumplía con casi todo lo que prometieron, pero que lejos estuvo de ser la revelación que todos esperaban. El juego es una especie de Minecraft en el espa-

GLITCHY

cio, pero en el que no se construye nada. Los jugadores empiezan la aventura en un planeta al borde del universo, donde deben recolectar recursos para conseguir combustible, armas, módulos de mejoras para sus trajes y naves, y usar éstos para progresar de planeta en planeta en una carrera hacia el centro del universo- sin historia, sin quests, sin personajes que permitan una interacción significativa.

El título es más discutido por las cosas que no tiene que por las que sí; hay unos 18 trillones de planetas que visitar y el universo más grande jamás creado en un videojuego, pero estos están completamente vacíos de puntos de interés, objetivos o



GLITCHY

HELLO GAMES PROMETIÓ MUCHOS UPDATES Y DLC GRATUITO QUE QUIZÁS TORNEN ESTA REVIEW IRRELEVANTE EN EL PRÓXIMO PARCHE - PERO NO PONEMOS LAS MANOS EN EL FUEGO.




Newly discovered Meplianera Efocameo
Uplo






45%
MINING BEAM

«Es un juego acerca de explorar, pero la exploración sólo funciona en la medida que se disfrute de este hecho por sí mismo.»

tareas a realizar. Es un juego acerca de explorar, pero la exploración sólo funciona en la medida que se disfrute de este hecho por sí mismo. En oposición a los juegos de Bethesda, por ejemplo, no uno no encuentra ciudades, personajes, ni objetivos sino criaturas salvajes, robots, y puntos para recolectar recursos. Si *Skyrim* era un mar con la profundidad de un charco, **NMS** es todos los océanos y continentes juntos, pero más chato que tarjeta de crédito.

El hilo conductor que lleva al final del juego (sí, tiene un "ending") es el misterio de Atlas, una supercomputadora con toda la información del universo que se halla en el centro, y la promesa de que "se revelará todo cuando la encuentres". Para esto, se tiene que descifrar los lenguajes de una cultura antigua y de varios personajes en los distintos planetas. Este hilo cohesivo es menos que aparente y muchas veces se pasa horas sin hacer progreso real si lo que se busca es un sentido de finalidad, algo de lo que este juego desesperadamente carece; y no es que el ending garantice un buen final, sino sólo un new game donde se empieza de nuevo.

El hype y locura que generó **NMS** chocó dramáticamente con un juego que, técnicamente es impresionante y que, aún así, se las arregla para brillar por lo que le falta. Es una amalgama de gameplay de supervivencia con un misterio a lo *Fez* que actúa como hilo conductor -y la comparación con *Fez* es doblemente apropiada, porque hizo enojar de igual manera a quienes ansiaban probar este juego y se encontraron con algo que no cumple con lo que varios jugadores esperaban. Se puso tanta expectativa en cosas como una economía significativa, la posibilidad de interactuar con otros compañeros en línea, o hacer algo más que recolectar recursos y defenderse de los aliens, piratas y criaturas, que todo el universo se siente como un lugar frío y vacío. Es desesperante.

No Man's Sky, entonces, es una crisis existencialista grabada en un blu-ray, puesta dentro de una caja, y vendida a 60 dólares. Al pasar la superficie, y una vez que se visita planeta tras planeta, deja de ser una novedad, es un juego que va a vivir o morir por el interés que generen los misterios ocultos, y el placer que esto genere es más que subjetivo. No hay respuestas absolutas, un ending "completo", ni motivación más que la propia curiosidad, pero así es el universo fuera del juego también y hay quienes saben disfrutarlo.

◢ MEDIOCRE

VIDEOJUEGOS

¿Te acuerdas del trompo? Volvió! en forma de...

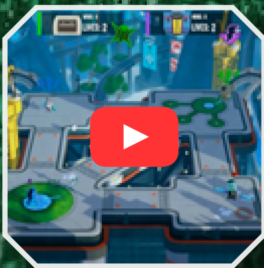
BLADE BALLET

Texto Matias Puga **@ThatPBloke**

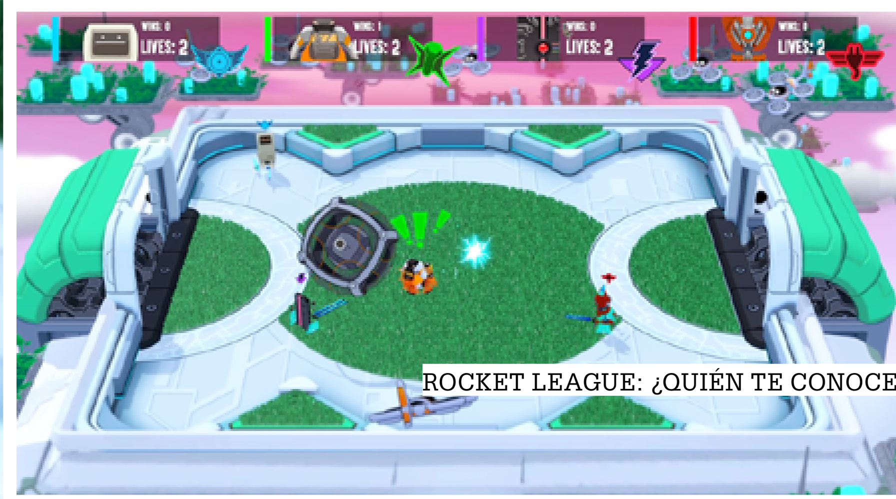
FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4
GÉNERO
Casual, Acción
DESARROLLADOR
Jonathan Bove, DreamSail Games
DISTRIBUIDOR
DreamSail Games
LANZAMIENTO
9 de agosto de 2016
PRECIO
USD$14.99
SITIO WEB
bladeballet.com

Blade Ballet... **Blade Ballet**... ¿Cómo empezar a describir **Blade Ballet**? ¿Forma parte de un género? ¿Tiene todos los elementos para ser parte de alguno en particular? Sí, pero a su vez tiene suficientes diferencias como para crear un género propio. Se trata de un título de arena de combate para cuatro jugadores, con diversos personajes y canchas, donde el conocimiento, la estrategia y la habilidad determinan al ganador. A simple vista, las batallas en este juego parecen resueltas por la suerte (y no te vamos a mentir: siempre ayuda), pero mientras nos adentramos en las mecánicas podemos ver que la clave para la victoria radica en ~~darle el control roto a tus invitados~~ anticipar los movimientos de nuestro contrincante. Podemos disfrazar **Blade Ballet** de muchas formas, pero la respuesta más simple suele ser la correcta, y es que nos encontramos frente a una -salvemos las distancias- partida de ajedrez con trompos. Y, desafortunadamente, ideas innovadoras como esta no es algo que se vea todos los días.



Blade Ballet es un juego donde entre dos y cuatro jugadores batallan usando unos robots cuya forma de combate consiste en girar sobre su propio eje. Hay muchos tipos de robots y sus técnicas de ataque y defensa son distintas: podemos tener uno con dos espadas y sin escudo, o uno que solo tenga escudos y ninguna espada, ¡hasta hay uno con una especie de yoyó! Y cada uno cuenta con un diseño distintivo: en algunos casos con una sutil referencia a robots de otros videojuegos, como *Claptrap* de *Borderlands* ("¡pero el sombrero es nuevo!"). Las arenas de **Blade Ballet** son otra de las cosas que le dan personalidad: vamos a encontrar algunas llanas, sin obstáculos



ROCKET LEAGUE: ¿QUIÉN TE CONOCE?

VIDEOJUEGOS

considerables, y otras donde estamos obligados a pelear también contra el entorno, ya sea porque caen cajas, el suelo desaparece o debemos escaparnos constantemente de una cascada por ejemplo.

Este título cuenta con tres modos de juego. Dos de ellos son esencialmente una batalla a muerte; se diferencian porque en uno cada jugador tiene un límite de vidas donde gana el superviviente, mientras que en el otro los respawns son indefinidos y gana quien más veces derrote a los rivales. Por otra parte, el tercer modo es un ~~picadito~~ duelo por equipos, donde no importa cuánto matemos o muramos, nuestro objetivo es llevar una pelota al arco rival y evitar que ellos hagan lo propio con el nuestro. (Primero autos y ahora trompos jugando al fútbol... En cualquier momento Konami saca un *Metal Gear Soccer*).

Si entramos en el aspecto técnico de **Blade Ballet**, no hay tirones de fps, gráficamente tiene lo suficiente para complacernos, la banda sonora (OST para los chetos) es divertida, aunque no es el punto fuerte del juego, y los efectos de sonido van acorde a la vibra del juego. Un punto fuerte de crítica es la imposibilidad de jugar online con más de un jugador en la misma computadora, es decir, podemos jugar con cuatro jugadores locales o cuatro online, pero no podemos buscar una partida online con dos jugadores; lo cual arruina la experiencia debido a la carencia de bots.

En resumidas cuentas, este es un título casual, con una premisa y gameplay únicos, muy divertido para jugar con amigos, pero que tal vez se queda un poco corto de contenido. La rejugabilidad está ahí pero no se hace notar como debería, tal vez hacen falta un par de modos más o de mutadores que permitan hacer cada partida un poco más única que la anterior. Además, le vendría bien una actualización para balancear a los personajes, hay un par que son notablemente más poderosos que el resto. **Blade Ballet** no es un juego muy robusto, pero las batallas que se desencadenan dentro del mismo nos van a hacer querer volver a retar a nuestros amigos.

MUY BUENO (POCO CONTENIDO)



UN NIÑO FLOTÓ SOBRE MÍ Y VOLÓ UN ROBOT CON SU RAYO LASER

«Blade Ballet es un juego donde entre dos y cuatro jugadores batallan usando unos robots cuya forma de combate consiste en girar sobre su propio eje.»



VIDEOJUEGOS

Cómo usar las influencias como disparadores

AXIOM VERGE

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE, WII U PS VITA, LINUX, OS X
GÉNERO
Metroidvania, Aventura, Indie, Acción
DESARROLLADOR
Thomas Happ Games
DISTRIBUIDOR
Thomas Happ Games
LANZAMIENTO
14 de mayo de 2015
PRECIO
USD$19.99
SITIO WEB
axiomverge.com

Axiom Verge es otro de esos one-man jobs (como *Stardew Valley*). Todo el arte, música, código y diseño está desarrollado por Tom Happ, recurriendo a Dan Adelman (*Cave Story, Shovel Knight*) para toda la parte de negocios, como hacen muchos juegos indie. Porque sí, estamos nuevamente ante un juego indie. La etiqueta de indie puede hacer referencia a muchísimas cosas, por ejemplo: poco presupuesto, juegos que no encajan en los géneros tradicionales, juegos desarrollados por empresas pequeñas e independientes y también juegos baratos. En este caso la usaremos –como tratamos de hacer siempre– para hacer referencia al plano de lo independiente, es decir, a lo que está libre de ataduras, libre de tener que poner tal o cual elemento porque de esa manera va a vender más. En definitiva, un juego con libertad.



Axiom Verge narra la historia de **Trace**, un científico que luego de sufrir un terrible accidente, se despierta en un mundo nuevo. El mundo es versátil, antiguo con tecnología avanzada; por momentos desértico, por otros rodeado de cuevas, pero todos sus escenarios están adornados con algún aspecto tecnológico. Trace debe recorrer este mundo, explorarlo e ir descubriendo el porqué de su llegada. El juego es un side-scroller de aventura y exploración, recorreremos más de diez zonas distintas, cada una con su jefe y sus secretos. Podremos conseguir más de 60 ítems, entre armas, power-ups y pequeñas notas que nos ayudan a entender un poco más de la historia. **Este juego nunca aburre.**



UN EJEMPLO DE LAS ZONAS GLITCHEADAS

El gameplay es el característico de este sub género, el *Metroidvania*, el cual, como su nombre lo indica toma elementos tanto del *Metroid* como del *Castlevania* (más

« A medida que avanzamos en el juego nos encontramos con diversas zonas que están glitcheadas, deformadas o pixeladas y que nos detienen. »

precisamente del *Symphony of the Night* en adelante). Un mapa enorme con varias zonas interconectadas entre sí que requieren una intensa exploración. Cada zona cuenta, además, con diversas puertas que necesitan ítems específicos para abrirse y requieren que el jugador sea paciente y se mueva intensamente entre zona y zona. Es un ida y vuelta constante que le da a un universo finito la ilusión de ser infinito: siempre encontraremos nuevas puertas que abrir, nuevos ítems que recolectar. Un diseño de niveles sumamente detallado, nada está hecho porque sí. El juego perfecto para ese completionist que tenemos adentro. El consejo ideal para este juego es: no dejes para mañana lo que puedes hacer hoy. En otras palabras: no hay que concentrarse en solo avanzar y avanzar dejando puertas sin abrir o zonas sin explorar. Todo es importante y todo servirá para más adelante.

HAY VECES QUE NOS SENTIREMOS INSIGNIFICANTES FRENTE A UN BOSS

Las influencias en este juego son claras y se notan en el gameplay, *Castlevania* y *Metroid*, pero terminan ahí. Tom Happ las usa como base para despegarse e ir hacia lo original, en este caso lo original se traduce en la manera en la que está construida la historia, con esos pequeños elementos dentro del juego que sirven para hacer que se sienta personal e interesante.

Hay un elemento en particular en el que quisiéramos detenernos: los *glitches*. A medida que avanzamos en el juego nos encontramos con diversas zonas que están glitcheadas, deformadas o pixeladas y que nos detienen. Encontraremos hasta zonas enteras que parecen glitcheadas, escondidas dentro de un universo de por sí raro. Una vez que Trace consiga su *Adress Disruptor*, podremos interactuar con estas zonas y tratar de desglitchearlas. Este pequeño elemento parece un detalle más, pero no lo es. Los glitches son la manera que tiene Tom Happ de conectar todos los planos de su juego, de que sintamos que **Axiom Verge** es una experiencia completa y no solo una sumatoria de cosas. Tanto la música (instant indie classic, nota con soundtracks indie pendiente), como el arte y la jugabilidad quedan conectadas por un simple elemento (uno entre otros) que parece azaroso, pero no lo es. De esta manera Happ narra una historia que, aunque por momentos genérica, se siente real y personal.



NOS GUSSSSSTA EL PIXEL ARTTT

Axiom Verge es un una experiencia que vale la pena, un pequeño juego que no pretende ser más de lo que es y que no esconde sus influencias, las pone a simple vista y nos invita a que veamos más allá de ellas.

GENIAL

VIDEOJUEGOS

Divididos por la felicidad

WE HAPPY FEW

Texto Ella Bustamante **@ellalely**

We Happy Few actualmente se encuentra en *Early Access* (*Acceso Anticipado*) con una versión pre-alpha a la que consideramos que todavía le falta bastante pero que por el momento le tenemos fe. A pesar de las muchas limitaciones en su hilo argumental, la intro de este juego no duró más de 10 minutos y es realmente todo lo que necesitábamos para tener un panorama general de cuál será nuestro objetivo principal.

Compulsion Games (*Contrast*, 2013) esta vez nos trae una distópica ciudad de Londres en 1964, cuya sociedad está sometida al consumo de "*Joy*", la pastilla de la felicidad. La acción comienza en nuestra oficina dentro del departamento de archivos de un periódico, en la que trabajamos como editores. Tras leer varias noticias -las cuales podemos decidir si publicar o censurar- nos encontramos con una que habla sobre nuestro pasado y nos impulsa a rebelarnos no ingiriendo nuestra dosis de "*Joy*", convirtiéndonos así en un "*downer*". A partir de ese acto de rebeldía descubrimos que, ocultas en forma de sonrisas y festejos, se encuentran la paranoia, el gore y la depresión. Intentando escapar de esta falsedad nos valemos de nuestras habilidades para la supervivencia, lo que nos deja en situaciones frustrantes, extrañas y de alguna manera geniales.

En la piel de **Arthur** -el único personaje disponible hasta el momento- exploramos "*Garden District*" nuestra localización principal en la psicodélica y antidepresiva "*Wellington Town*" mientras recolectamos objetos, evitando que los demás ciudadanos nos noten. Nuestro primer gran obstáculo es satisfacer las necesidades básicas de Arthur: nuestro amigo no tiene tanto aguante, se cansa enseguida y reclama

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, XBOX ONE, LINUX, OS X
GÉNERO
Acción, Survival
DESARROLLADOR
Compulsion Games
DISTRIBUIDOR
Compulsion Games
LANZAMIENTO
Febrero-Agosto de 2017
PRECIO
USD$29.99
SITIO WEB
compulsiongames.com





LOCOS HAY EN TODOS LADOS

«Intentando escapar de esta falsa felicidad nos valemos de nuestras habilidades para la supervivencia, lo que nos deja en situaciones frustrantes, extrañas y de alguna manera geniales.»

agua, comida, medicina y dormir casi constantemente. El as bajo la manga es el consumo de "*Joy*" –disponible en todo momento– que aumenta la duración de las barras un poco más, pero es un arma de doble filo ya que una vez pasado el efecto de esta pastillita hermosa, nuestro personaje tiene el doble de sed y el triple de hambre junto a un zumbido re cool que actúa como paranoia, que se hace notar gracias a las frases –a veces sin sentido– de nuestro querido Arthur.

LA PASTILLITA FELIZ

Saliendo de *Garden district* nos encontraremos con el lado "feliz" de *Wellington Town*, donde sus habitantes se encuentran bajo los efectos de la *Joy*. En este lugar nuestra conducta e incluso nuestra ropa, juegan un papel muy importante dentro de la historia, ya que nos ayudarán a pasar desapercibidos y hacer que recolectar y explorar sean actividades menos riesgosas para nuestro personaje.

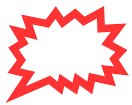
A LA SEÑORA LE PEGÓ MAL

Con un sistema de *crafting* que a simple vista parece limitado y complejo, necesitaremos una estación de trabajo y ciertos objetos realmente difíciles de conseguir para crear y mejorar armas, comida y métodos de curación. Una de las grandes dificultades en este sistema es que cualquiera de los alimentos que combinemos se convierte sí o sí en algo que nos terminará causando un poco de daño, por lo cual el ciclo alimento/pastilla se vuelve molesto por constante y repetitivo.

En cuanto al combate, por el momento se siente bastante fluido a pesar de los bugs. Algunas armas cuentan con una pésima durabilidad y requieren reparación constante o craftear nuevas. El respawn es bastante confuso, sumado a que ciertas líneas de diálogo de muchos NPC's pierden sentido por los huecos que hay en el argumento de la versión actual. Pese a todo esto, le seguimos poniendo fichas a Compulsion Games, ya que el resto de lo que pudimos experimentar funciona genial para ser una etapa muy temprana en su desarrollo.

Mientras esperamos su lanzamiento oficial –que según la desarrolladora será dentro de 6 o 12 meses– podemos decir que esta historia es una combinación estupenda de gráficos espectaculares, la naranja mecánica y un viaje re copado en LSD (**N. del E.**: *Dame las drogas @ellalely*); que nos tiene con el hype por las nubes desde su primera aparición y que seguirá actualizando su contenido con parches y comunicados para tranquilizar a los seguidores. **We Happy Few** tiene, sin dudas, un futuro prometedor.

◢ **PROMETEDOR**



THE BACKSTAGERS

El espectáculo tras bambalinas

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**



VOLUMEN #1

FICHA TÉCNICA

OBRA
The Backstagers
GENÉRO
Comedia, Sátira
AUTOR
James Tynion IV
ARTISTA / COLORISTA
Ryan Sygh
Walter Baiamonte
EDITORIAL
BOOM! Studios
LANZAMIENTO
17 de agosto de 2016

Porque el espectáculo no lo hacen solo los actores, **The Backstagers** llega para mostrar que la verdadera magia del teatro se encuentra en un lugar recóndito, muy detrás del escenario.

La editorial **BOOM! Studios** lleva meses mostrando anticipos de esta prometedora y nueva historieta creada por el escritor bisexual, **James Tynion IV** (*Detective Comics, The Woods*), y el dibujante trans, **Ryan Sygh** (*Munchkin, Stolen Forest*). Esta obra es la primera oportunidad que tuvieron de trabajar juntos y los resultados son más que evidentes: un cómic divertido, para todas las edades y con mucho que contar. Y por si el dueto Tynion/Sygh no fuese una combinación ganadora, **Walter Baiamonte** como colorista llevará a sus ojos en un paseo por la dulcería.

Se trata de una historia sobre un grupo de adolescentes en una escuela solo para varones, que lidian con toda clase de situaciones trabajando como asistentes tras bambalinas para el club de teatro. No es que emocione demasiado la idea de tener otro elenco cargado de diversidad, colorinche y una probable relación emocionalmente sana entre jóvenes marginados que, contra toda adversidad, solo buscan pasarla bien y vivir aventuras mientras se dedican a aquello que aman.

El elenco se compone por **Jory**, un joven bisexual afroamericano y ansioso que a regañadientes se une al club de drama donde conoce al resto de la pandilla; el manitas **Hunter**, un bonachón temerario, fabuloso y capaz de armar lo que sea mientras tenga su fiel taladro mecánico rosa; **Beckett**, un chico trans encargado de la iluminación y cualquier otro aspecto que involucre unir dos o más cables a algo; **Sasha**, el pequeño cargado de inocencia y positividad con tendencia a iniciar desastres a los cuales debe enfrentarse el grupo; y Aziz, el mejor amigo de Sasha y su total contrario: pesimista, capaz de ver el peor escenario de todo.

«DE PRINCIPIO A FIN, EL PRIMER NÚMERO NO DA UN MOMENTO PARA ABURRIRSE»

De principio a fin, el primer número no da un momento para aburrirse, manteniéndose a un ritmo constante y sonante desde la primera a la última página. Los escenarios coloridos sólo son opacados por la personalidad y altos niveles de expresión de sus personajes. Los fuertes contrastes entre sus personalidades y la variedad, tanto de ascendencia como de sexualidad, no hacen sino contribuir a la experiencia de poder acompañar al querible grupo de marginados que, pese a tener que lidiar con más de unas cuantas situaciones sobrenaturales para poder realizar su trabajo detrás de escena, rara vez reciben las gracias.

◢ **RECOMENDADÍSIMO**




SASHA
JORY
HUNTER
TIM

GLITCHY


OKAY, JORY...
DRAMA CLUB STARTS TODAY!
YOU CAN DO THIS.

OMOI NO KAKERA
POR TAKEMIYA JIN

GLITCHY

Aprender sobre la comunidad **LGBTQ+** a través de manga es como aprender japonés a través del anime: lo más probable es que vayas a quedar en ridículo y quizás ofender a alguien antes de que te des cuenta.

Encontrar manga que informe acerca del movimiento e historia de la comunidad homosexual es bastante complicado en Japón, mucho más que éste sea en español. Por fortuna, tenemos a la gente de **SHOUGANAI SCANS** traduciendo una estupenda historia escrita y dibujada por **Gengorou Tagame**, un mangaka abiertamente gay, que con **Otoutou no Otto** presentó su primer trabajo orientado a todo público.

La historia se enfoca en **Yaichi** y su hija **Kana**, que reciben la visita de Mike Flannigan, un amigable canadiense y esposo del difunto hermano gemelo de Yaichi. En el día a día de estos tres personajes, se puede apreciar no solo las vicisitudes que tienen que enfrentar las personas homosexuales, sino también la interesante interacción de este trío tan interesante como realista.

«Aprender sobre la comunidad LGBTQ+ a través de manga es como aprender japonés a través del anime: lo más probable es que vayas a quedar en ridículo y quizás ofender a alguien»

La refrescante personalidad de Mike, la abierta e inocente curiosidad de Kana hacia el mundo de su tío, y el conflicto interno de Yaichi con su propia homofobia, así como en los pobres términos en los que terminó con su hermano, son detallados a lo largo de las páginas de forma clara, creíble y a través de una historia tierna cargada de mensajes positivos y, a modo de yapa, páginas extra que componen un rincón donde Mike da pequeñas lecciones acerca de la comunidad homosexual.

Siguiendo con las recomendaciones, está **Omoi no Kakera** de **Takemiya Jin**, otra mangaka homosexual especializada en la temática **lésbica**. Si bien el trabajo de Takemiya-sensei es abundante, **Takaoka Mika** es fácilmente uno de los mejores personajes que haya creado. Sin ninguna duda sobre su sexualidad, su fuerte personalidad, y su actitud madura pese a joven edad, la protagonista de Omoi no Kakera encuentra su vida narrada a través de fragmentos de romances pasados, así como de sus relaciones presentes. Con un elenco memorable,



MANGA

QUEER FICTION

"SOBRE LA REPRESENTACIÓN DEL LGBTQ+ EN MANGAS"

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**





cada uno con sus diferentes opiniones y filosofías acerca de lo que significa amar a alguien del mismo género, este manga es una pieza de lectura excepcional.

Pero la sexualidad no lo es todo, y la identidad de género cuenta con dos estupendos mangas: **Hourou Musuko** e **IS: Otoko demo Onna demo nai Sei**.

El primero fue creado por **Shimura Takako** (más conocida por su manga de temática lésbica *Aoi Hana*) y narra las vidas de dos personas trans: Shuuichi Nitori quien, al ingresar al sexto grado, conoce a Yoshino Takatsuki, una joven alta, de aspecto varonil, y a quien todos llaman Takatsuki-kun. La historia gira alrededor de estos dos personajes, el cómo encuentran su identidad en un género diferente del que les fue asignado al nacer, cómo es crecer y entrar a la adolescencia siendo personas transgénero. Tanto *Aoi Hana* como *Hourou Musuko* han sido adaptados a animes que sirven como una estupenda introducción a los mangas.





HOUROU MUSUKO
POR SHIMURA TAKAKO



El segundo trabajo, creado por **Rokuhana Chiyo**, narra las historias de tres personajes **intersex**. En el primer volúmen se compilan las historias de **Hiromi**, una intersex que creció como niña, y **Hiromi**, un intersex que creció como niño pero que más adelante empieza a identificarse como mujer. A partir del segundo volumen, la historia se enfoca en la vida de **Hoshino Haru**, un intersexual que hasta la primaria creció como niño pero que a los 10 años le remueven los testículos debido a un problema médico, tras lo cual se ve obligado a vivir como mujer durante los tres primeros años de secundaria.

En un mundo donde el género sigue viéndose mayoritariamente como quien ve blanco y negro, estos mangas hacen hincapié en la existencia de un espectro



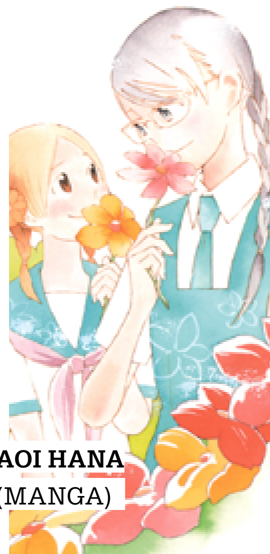
AOI HANA (ANIME)
POR SHIMURA TAKAKO



mayor y en la importancia de que estos sean reconocidos, apoyados y validados, tanto por el grupo cercano de familiares y amigos, como por la sociedad en general.

Por supuesto, el tema no se termina con estas meras recomendaciones, pero es un sólido inicio. Es importante informarse de estos temas ya que están lejos de quedar claros para muchos, en especial para la sociedad japonesa. La **bisexualidad**, por ejemplo, suele ser representada como algo secundario (*Sakura Card Captor, Sailor Moon*), pero muy rara vez como un tópico central. Los personajes **asexuales** son mayormente implícitos o sujetos a la interpretación (*One Piece, Death Note*). Los **crossdressers** siguen siendo confundidos con gente trans y viceversa. A las personas de identidades **no-binarias** se les sigue asumiendo un género binario o asignando uno en sus adaptaciones animadas. Todo lo **queer** sigue viéndose de forma fetichista o estereotipada en el entretenimiento japonés.

Por estas razones recomendamos no solo buscar y encontrar nuevos mangas/animes que representen positivamente a la comunidad **LGBTQ+**, sino también compartirlos y apoyar a los artistas que desarrollan dicho material, ya sea pagando por sus obras o mediante donaciones en sus sitios web.



AOI HANA
(MANGA)



OTOUTOU NO OTTO
POR GENGOROU TAGAME



IS: OTOKO DEMO ONNA DEMO NAI SEI
POR ROKUHANA CHIYO

«Es importante informarse de estos temas ya que están lejos de quedar claros para muchos, en especial para la sociedad japonesa (...) Todo lo queer sigue viéndose de forma fetichista o estereotipada en el entretenimiento japonés.»

TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP



ANDROID

WINDOWS PHONE

APPLE IOS



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES



